

TODO LO QUE QUIERES SABER SOBRE EL MUNDO POKéMON
¡Gratis!
REVISTA
POKéMON
TM
Nuevos Pokémon
POKéPARK 2 Y RUMBLE
Por los expertos de Nintendo Acción
• Desde Pokémon Global Link
• Con nuevas habilidades
CONSIGUE TU
MAMOSWINE EXCLUSIVO
¡Código para tener al gigante de hielo!
Suplemento de Nintendo Acción nº 228

EL GIGANTE DE HIELO VUELVE A LA CARGA, MÁS FUERTE

¡Un Mamoswine exclus Edición Blanca y Poké

Nintendo Acción te brinda la oportunidad única de conseguir un Pokémon especial para tu juego. Te explicamos cómo hacerlo y qué tiene de único este Mamoswine...



ESTOS SON LOS DATOS del Mamoswine que puedes conseguir con Nintendo Acción. ¡Prepárate para su despertar en tu consola!



MAMOSWINE con la habilidad Sebo es verdaderamente fuerte contra los movimientos de tipo Hielo y Fuego.

Para añadir este Mamoswine especial a tu colección, sigue estos pasos:

1. Inicia tu sesión en el sitio web de Pokemon Global Link **http://es.pokemon-gl.com** con el nombre de usuario y contraseña de tu cuenta del Club de Entrenadores Pokémon.
2. Si aún no te has registrado en el club de entrenadores, descubre cómo hacerlo siguiendo las instrucciones que encontrarás en **http://pglhelp.pokemon.com/en/01_01/**
3. Una vez iniciada la sesión en Pokemon Global Link, introduce la contraseña **MAMNintendoAccion**. Recuerda que este Mamoswine sólo estará disponible **entre el 20 de octubre de 2011 y el 19 de enero de 2012.**

ivo para Pokémon
mon Edición Negra!

NINTENDO DS POKéMON EDICIÓN NEGRA

NINTENDO DS POKéMON EDICIÓN BLANCA

INTRODUCE LA CONTRASEÑA
MAMNintendoAccion
en **http://es.pokemon-gl.com**

Mamoswine, un Pokémon al que habitualmente solo se puede capturar en la región de Sinnoh evolucionando a un Piloswine, tiene normalmente la habilidad Despiste o Manto Níveo. Al ser un Pokémon de tipo Hielo y Tierra, Mamoswine es particularmente débil ante los ataques de tipo Fuego. Sin embargo, gracias a su habilidad Sebo, este Mamoswine especial resistirá las pruebas de fuego mucho mejor. También será más resistente contra los fríos ataques tipo Hielo. **¡Ponle en combate y sorprende a tus rivales con su inusual habilidad!**

- **Tipo:** Hielo y Tierra.
- **Habilidad:** Sebo. Reduce a la mitad el daño infligido por los movimientos de tipo Fuego y Hielo de tu rival.
- **Número de la Pokédex Nacional:** 473.
- **Altura:** 2,5 m.
- **Peso:** 291,0 kg.
- **Región en la que normalmente se encuentra:** Sinnoh.
- **Pokédex (Pokémon Edición Negra/Pokémon Edición Balanca):** Se encontró un ejemplar congelado hace 10 000 años en una excavación. ¡Y se despertó!



AVANZAMOS 2 NUEVOS TÍTULOS PARA 3DS Y Wii

Así serán los nuevos juegos de Pokémon

Dos nuevos spin off están ya en la línea de salida para nuestras consolas. Un frenético arcade para 3DS y un simpático multipruebas para Wii. Seguro que ambos sabrán saciar la sed de aventuras Pokémon que nos ha entrado últimamente, tras el gran sabor de boca de las ediciones Blanca y Negra.









PokéPark 2 va a dar el salto muy pronto desde WiiWare, donde descargamos la primera entrega, hasta el formato DVD con un nuevo mundo de atracciones.



Si te gustaron las atracciones, agárrate que vienen más.

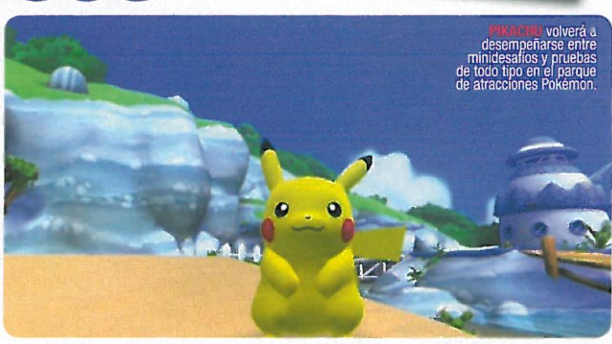
• Wii • 2012

Lo pudimos descargar en Wiiware hace algo más de un año. Pikachu se paseaba por un parque de atracciones muy especial, enfrentándose a pruebas y desafíos de todo tipo diseñados pensando en los fans de Pokémon. Desde Wiiware, la segunda entrega ha dado un salto al DVD en PokéPark 2 Wii: Beyond the World.

Igual de bonito pero más grande aún, esta segunda entrega contará con la presencia de más Pokémon protagonistas. Pikachu no estará sólo, le acompañarán los 'starters' de Blanco y Negro. Según hemos podido averiguar, la aventura recorrerá dos áreas diferentes: la zona de PokePark, habitada por los Pokémon, y la de Otro Mundo, un lugar del que no se sabe demasiado aún excepto que será muy dulce, pues estará hecho de galletas y golosinas.

Además de participar en divertidas pruebas/atracciones, también podrás tomar instantáneas y guardarlas en la tarjeta SD con la cámara de Misdreavus.

En Japón sale en diciembre, para Europa habrá que esperar un poco más.



PIKACHU volverá a desempeñarse entre minidesafíos y pruebas de todo tipo en el parque de atracciones Pokémon.

A PIKACHU SE LE UNIRÁN ESTA VEZ LOS 'STARTERS' DE BLANCO Y NEGRO.

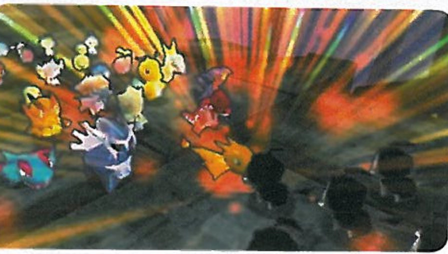


La zona de Otro Mundo estará hecha de dulces y golosinas. ¿Será un premio por ganar las pruebas?



Una de las novedades será un modo multijugador para cuatro entrenadores/Pokémon. Lo que faltaba...





La vista aérea 3/4 nos permitirá disfrutar de un genial universo Pokémon. Y de los maravillosos efectos especiales en cualquiera de los ataques. Así de brutales.



Se acerca una armada de Juguetes Pokémon a tu 3DS y vienen con cara (3D) de pocos amigos...

• NINTENDO 3DS • 2 DE DICIEMBRE

Como su predecesor, el descargable Pokémon Rumble, este tiene lugar en un bonito mundo 3D de juguetes Pokémon. Y tú controlas a un Pokémon en pie de guerra y te abres paso a golpetazos entre hordas de enemigos. Que son muy monos, sí, pero que su ferocidad no conoce límites, también. Casi como la de los jefes finales que te esperan antes de cambiar de escenario.

El meollo de la cuestión no es solo combatir sin piedad, luciendo los golpes de los Pokémon originales; ni tampoco que sea el primer título de Pokémon diseñado para la 3DS; es que vas coleccionando Pokémon. Según los vences, se añaden a tu equipo.

Mejor aún es saber que este modo historia puedes jugarlo solo o cooperando con un amigo por wireless local. Y que a través de Streetpass puedes conseguir Pokémon míticos, o combatir a otros usuarios de los que puedes ver sus Mii en tu juego.

Hay 600 Pokémon por coleccionar, incluyendo los de las ediciones Blanca y Negra. O sea que va a ser un bombazo, y no solo por las explosiones que saltarán de tu pantalla a partir del próximo 2 de diciembre.

LUCHARÁS Y TE CONECTARÁS HASTA HACERTE CON LOS 600 POKÉMON.

Utiliza las habilidades para eliminar a todos los enemigos en batallas tan salvajes como esta.



Los muñecos Pokémon vuelven a ser protagonistas de una aventura de ritmo frenético e intenso.



Combatir es la clave para avanzar. Algunos de los enemigos se unirán a tu equipo para luchar juntos.



POKéMON BLANCO Y NEGRO

En las siguientes páginas, todo esto: la Gruta Superación, qué hacer en Ciudad Caolín, salir del laberinto de su gimnasio, vencer a Lirio o a Iris, conseguir la Máster Bal...



Sumario



Rumbo a la Liga Pokémon

Ya tienes casi todas las medallas, sólo te falta la Medalla Leyenda. Tras conseguirla, sube por Ruta 10, traspasa el control de medallas, y supera la última prueba antes de la Liga: la Calle Victoria.

LA HISTORIA DE KELDEO Y EL TUTOR DE SABLEMÍSTICO

Ven al Pantano Teja con el Pokémon de evento Keldeo y sus hermanos mayores Cobalion, Terrakion y Virizion en el equipo y conocerás la triste historia de Keldeo, que tuvo que ser acogido por los tres Pokémon legendarios cuando el bosque del Pantano Teja se incendió y quedó huérfano. Luego, el anciano que te ha contado la historia querrá enseñarle el movimiento Sablemístico a Keldeo.

ENCUENTRO CON LOS EMPOLEON NEGROS

Si pasas por el Puente Axial un viernes por la noche, te encontrarás con que el puente está tomado por una banda de moteros que van circulando en sus cacharros a toda velocidad. Si derrotas a Alexis y al jefe de la banda, que se llama Lupo, éste decidirá cambiar el nombre de la banda al de la especie del primer Pokémon de tu equipo (ej. "los Boldore negros").

CENTRO COMERCIAL R9

El principal atractivo de la Ruta 9 es el Centro Comercial R9, el mayor de la Región de Teselia y donde podrás comprar muchos objetos útiles. Se estructura así:

1. Mostrador PB: es la zona de entrenadores. En la planta principal venden los objetos típicos de toda Tienda Pokémon, así como el Pokéseñuelo, que es muy útil para huir de batallas.

2. Mostrador P1 Izquierda: zona de Cartas y Poké Ball. En este mostrador puedes comprar muchas Poké Ball difíciles de encontrar en tiendas normales, aparte de las cartas.

3. Mostrador P1 Derecha: Es el rincón de las MT. Aquí puedes comprar la MT 15 (Hiperrayo) y la MT 68 (Giga Impacto) por 90.000 Poké.

4. Mostrador P2 Izq.: Zona de vitaminas. Te las venderán de todo tipo por 9800 Poké: proporcionan 10 PE al stat que corresponda.

5. Mostrador P2 Derecha: Encuentras la colección para el combate. En el mostrador venden potenciadores de stats en batalla (ej. Ataque X).

LAS FORMAS DE ROTOM

En la planta baja del Centro Comercial R9 se encuentra el Almacén de Rotom. Se trata de un lugar lleno de electrodomésticos guardados en cajas. Si interactúas con alguna caja, podrás cambiar la Forma de Rotom. Para devolverle a su Forma Antena, elige la opción Retirar.

GRUTA SUPERACIÓN

Al sur de la Ruta 9 se encuentra la Gruta Superación, una enorme cueva que supone el reto definitivo para los mejores entrenadores Pokémon. En esta gruta hay Pokémon muy poderosos, por lo que sólo podrás acceder a ella una vez que hayas superado la Liga Pokémon.

OBJETOS

Pantano Teja

MÁX. REVIVIR: En la charca sureste, entre árboles (sin hielo).

PEPITA: En la charca sureste, en el centro. Oculta.

BAYA ZIDRA (X2): Regalo por derrotar a los Pkmn Ranger.

SETA GRANDE: Al norte de la charca sureste, sobre la valla. Oculta.

REVIVIR: Al extremo noroeste. Oculto.

MÁX. POCIÓN: Junto a la charca norte.

ELIXIR MÁX.: Al extremo noreste.

ULTRABALL, CARBURANTE Y ÉTER MÁX.: Junto a la charca suroeste, usando Fuerza. Uno de ellos está oculto.

Puente Axial

MT43 (NITROCARGA): Regalo de una Luchadora.

Ruta 9

MT56 (LANZAMIENTO): Regalo de un jugador de béisbol al entrar en la ruta.

LIMONADA: Delante del Centro Comercial R9. Oculta.

ÉTER MÁX., MÁS PS Y RESTAU. TODO: Al suroeste, junto a la hierba. Uno oculto.

MÁS PP: En el Centro Comercial R9, en el cuarto de las cajas.

PIEDRATRUENO: Regalo de un operario en la planta superior del Centro Comercial R9.

¡Hazte con todos!

PANTANO TEJA

En el pantano aparecen los mismos Pokémon que en la Ruta 8.

RUTA 9

En esta zona aparecen Gothorita en la Edición Negra o Duosion en la Edición Blanca. También Minccino, Garbodor, Pawniard y Liepard.



Entrenadores

PANTANO TEJA

En el pantano te encontrarás con otros dos rangers, aparte de una dama parasol y un pescador. También usan Pokémon de tipo Agua.

PUENTE AXIAL

Deberás derrotar a dos moteros cuando aparezcan el viernes.

RUTA 9

La carretera está tomada por varios moteros con Pokémon de tipo Siniestro. También hay camareros y niños bien.

1. Nueva batalla contra Bel

Una vez hayas obtenido el Orbe Claro (Edición Negra) o el Orbe Oscuro (Edición Blanca) en Ciudad Esmalte, Bel te saldrá al encuentro en la entrada del Puente Axial para retarte a una batalla. Tras derrotarla, te regalará un Restau. Todo.





RIVAL BEL (sólo un inicial y un mono)			
STOUTLAND	**MUSHARNA**	**SIMISAGE**	**SIMISEAR**
NV. 38	NV. 38	NV. 38	NV. 38
Avivar	Rizo Defensa	Malicioso	Malicioso
Triturar	Conjuro	Lengüetazo	Lengüetazo
Rugido	Psicorrayo	Golpes Furia	Golpes Furia
Represalia	Hipnosis	Bomba Germen	Pirotecnia
Hab. Intimidación	Hab. Alerta	Hab. Gula	Hab. Gula
SIMIPOUR	**SERPERIOR**	**EMBOAR**	**SAMUROTT**
NV. 38	NV. 40	NV. 40	NV. 40
Malicioso	Megaagotar	Desenrollar	Desquite
Lengüetazo	Portazo	Derribo	Acua Jet
Golpes Furia	Hoja Aguda	Golpe Calor	Cuchillada
Escaldar	Enrosque	Buena Baza	Otra Vez
Hab. Gula	Hab. Espesura	Hab. Mar Llamas	Hab. Torrente

OBJETOS

Ciudad Caolín

✱LAZO DESTINO: Regalo de una mujer en una casa al norte.

✱PIEDRA PÓMEZ: Regalo de un deportista en la Casa de Lirio.

✱BLANCO: Regalo de una mujer en la Casa de Lirio.

✱PILA: Regalo por mostrar a un chico un Pokémon con Carga de la Edición contraria.

✱AGUA FRESCA: Regalo de tu ayudante en el gimnasio.

✱MT82 (COLA DRAGÓN): Regalo del Líder Lirio (o Iris) tras derrotarle en combate.

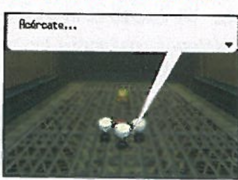
✱MASTER BALL: Regalo de la Profesora Encina tras obtener la Medalla Leyenda.

✱ULTRA BALL: Al norte de la Casa de Lirio. Está oculta.

✱MÁX. REPEL: Al sur del Centro Pokémon, junto a unas máquinas de bebidas. Oculto.

2. Ghechis en Puente Axial

Al cruzar el Puente Axial por primera vez, el Trío Sombrío te sale al paso y te lleva frente a Ghechis. Ghechis te da la enhorabuena por haber conseguido el Orbe Claro (Edición Negra) o el Orbe Oscuro (Edición Blanca). Entonces te explica que la idea de N es enfrentarse contra el poseedor del otro Pokémon legendario para que así estos descubran al verdadero héroe. El plan de Ghechis es que, tras caer derrotado, seas el primer Entrenador que libere a sus Pokémon.





3. De compras por Ruta 9

Al otro lado del Puente Axial se encuentra la Ruta 9. Es una ruta corta que atravesarás fácilmente, aunque merodean varios entrenadores. Esta ruta cuenta con el mayor centro comercial de Teselia: entra a echar un vistazo.



4. Algo pasa en Ciudad Caolín

Al final de la Ruta 9 llegarás a Ciudad Caolín. Allí te espera Mirto, pues parece que algo está pasando en la ciudad y no le gusta demasiado. Ghechis y los suyos siguen tratando de convencer a los humanos de liberar a sus Pokémon.



5. El discurso de Ghechis

Ghechis ha reunido a los ciudadanos para darles la charla. Tras hablar de la creación de un mundo basado en ideales y de despertar al dragón de la leyenda, los ciudadanos se quedan confundidos.



6. Los Líderes de tipo Dragón

Tras observar la marcha de Ghechis, Mirto te lleva donde se encuentran Lirio e Iris y les pregunta sobre los dragones legendarios Reshiram y Zekrom. Sin embargo, no es buen lugar para hablar de estas cosas, así que te invitan a su casa.



7. La leyenda del dragón único

La casa de Iris y Lirio se encuentra en el centro de Ciudad Caolín. Allí te contarán la leyenda del dragón único que creó el nuevo mundo con la ayuda de dos héroes gemelos, pero que luego se separó en Reshiram y Zekrom cuando ambos se enfrentaron. El mayor defendía la verdad con Reshiram, y el menor los ideales con Zekrom. Pese a que se reconciliaron, sus descendientes continuaron con una lucha eterna. Sin embargo, no saben cómo despertar al dragón.





TUTOR DE MOVIMIENTOS

La Líder Iris (Edición Negra) o el Líder Lirio (Edición Blanca) le enseñarán el poderoso movimiento Cometa Draco a cualquier Pokémon de tipo Dragón que esté en tu equipo (también a Arceus con Tabla Draco equipada).
Además, en el piso de arriba de la casa de Lirio, dos personajes te regalan los objetos Blanco y Piedra Pómez.

CIUDAD TECNOLÓGICA O TRADICIONAL

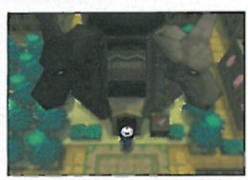
Ciudad Caolín es muy peculiar puesto que presenta grandes diferencias en función de la Edición del juego, de manera que se trata de una ciudad más de estilo tecnológico en la Edición Negra o más de estilo tradicional en la Edición Blanca. Esto se aprecia claramente en el diseño de los edificios y del suelo.

ESFUERZO Y COMPLEMENTOS

En la casa del oeste de Ciudad Caolín vive un señor aficionado a los Musicales Pokémon. Si hablas con él una vez al día te regalará los siguientes Complementos en orden: Caja de Regalo, Barba Tupida, Saco Grande y Gorro Rojo.
En otra casa al noreste de Ciudad Caolín vive además una chica que te cuenta cómo va el entrenamiento de esfuerzo de tus Pokémon. Si te dice que ¡aún puede entrenar más! es que no ha completado el máximo de EVs del entrenamiento (510), pero cuando sí lo haya hecho dirá ha entrenado mucho. Más información sobre el Esfuerzo Pokémon.
En una casa al norte de Ciudad Caolín, un hombre se encuentra realizando unos experimentos con lo que podría ser una máquina del tiempo. Para poderla poner en marcha necesita sin embargo que le muestres un Pokémon que conozca el movimiento Carga de la Edición contraria (Edición Blanca o Edición Negra). Si lo haces, te regalará el objeto Pila.

8. Gimnasio Caolín I

Tras hablar con Lirio e Iris, ve al Gimnasio. Las pasarelas representan el lomo, cuello y cabeza de dos dragones. Para avanzar, cambia la dirección de las pasarelas pulsando los interruptores en los brazos de los dragones. Tras derrotar al primer entrenador, avanza por la pasarela hacia la derecha y luego por la cola del dragón hacia arriba. Toma la siguiente pasarela y derrota a la entrenadora. Salta a la izquierda y activarás el primer interruptor.





9. Gimnasio Caolín II

Sube por la cabeza del dragón y ve a la izquierda. Derrota al siguiente entrenador y salta a la derecha para activar el interruptor. Vuelve por la cabeza y sigue pasarela derecha y abajo. Derrota a la entrenadora y a la izquierda. Salta y activa el interruptor, ve abajo y te retará otro entrenador. Avanza a la izquierda y activa el siguiente. Sube por la cabeza del dragón, baja unas escaleras, derrota a otro entrenador y ve hacia abajo.





10. Gimnasio Caolín III

Sigue hacia abajo y activarás el siguiente interruptor. Vuelve por arriba y baja para activarlo una segunda vez antes de lanzarte hacia abajo por la cabeza del dragón. Derrota a otra entrenadora y pulsa el siguiente interruptor. Avanza por la cabeza del dragón y la pasarela hasta dar con la última entrenadora. Avanza hacia arriba y pulsa el último interruptor. Sube por la cabeza del dragón hasta dar con el Líder de Gimnasio: Lirio en la Edición Negra o Iris en la Edición Blanca.





11. Batalla contra el Líder Lirio (o la Líder Iris)

El líder se especializa en Pokémon de tipo Dragón. Tanto Lirio como Iris usan los mismos Pokémon de tipo Dragón puro, por lo que son débiles a los ataques de tipo Hielo. El nivel de sus Pokémon no es nada del otro mundo. No les temas...



LÍDER LIRIO O LÍDER IRIS		
FRAXURE	DRUDDIGON	HAXORUS
NV. 41	NV. 41	NV. 43
Danza Dragón	Desquite	Danza Dragón
Furia Dragón	Guardia Baja	Cuchillada
Buena Baza	Tajo Umbrío	Buena Baza
Cola Dragón	Cola Dragón	Cola Dragón
Hab: Rivalidad	Hab: Piel Tosca	Hab: Rompemoldes

12. La Profesora Encina te regala la Máster Ball

Al salir del Gimnasio, la Profesora Encina te felicita por haber conseguido las 8 medallas de Gimnasio. Aunque todavía no sabe cómo invocar al dragón legendario, decide regalarte la Master Ball, una Poké Ball que nunca falla.



13. Tormenta en Ruta 7

En el acceso a Ruta 10 te avisan de que hay una tormenta muy fuerte en Ruta 7. Si vas allí ahora, una fuerte lluvia te impedirá ver casi nada. Al llegar al refugio, la abuela te invitará a entrar y te contará un relato. Al salir, el Pokémon legendario Tornadus (Edición Negra) o Thundurus (Edición Blanca) aparecerá en Ruta 7 y poco después se marchará volando. Saldrán en cualquier ruta al azar, aunque parecen preferir las rutas sureñas por la mañana y las rutas norteñas por la tarde.





14. Encuentro con Cheren en Ruta 10

Vuelve a Ciudad Caolín y continúa subiendo por Ruta 10. Al poco de cruzar un largo puente, Bel y Cheren te saldrán al encuentro. Cheren quiere probarte por última vez antes de que te adentres en la Calle Victoria.



RIVAL CHEREN (sólo un inicial y un mono)			
UNFEZANT	LIEPARD	SIMISAGE	SIMISEAR
NV. 43	NV. 43	NV. 43	NV. 43
V. Cortante	Buena Baza	Malicioso	Malicioso
Protección	Cuchillada	Lengüetazo	Lengüetazo
Tajo Aéreo	Tajo Umbrío	Golpes Furia	Golpes Furia
Mofa	Mofa	Bomba Germen	Pirotecnia
Hab: Afortunado	Hab: Liviano	Hab: Gula	Hab: Gula
SIMIPOUR	SERPERIOR	EMBOAR	SAMUROTT
NV. 43	NV. 45	NV. 45	NV. 45
Malicioso	Giga Drenado	Lanzallamas	Acua Cola
Lengüetazo	Portazo	Derribo	Acua Jet
Golpes Furia	Hoja Aguda	Golpe Calor	Cuchillada
Escaldar	Enrosque	Buena Baza	Otra Vez
Hab: Gula	Hab: Espesura	Hab: Mar Llamas	Hab: Torrente

Entrenadores

CIUDAD CAOLÍN

Al norte de Ciudad Caolín se encuentran dos entrenadores que aceptarán que les retes a una batalla Pokémon cada día. En la Edición Negra te retarán a Combates Rotatorios, mientras que en la Edición Blanca serán Combates Triples:

Entre. guay Irina: Simisage, Simisear y Simipour al nivel 39.
Entre. guay Gregorio: Mienfoo, Elgyem y Pawniard al nivel 39.

RUTA 10

Esta zona tiene 7 entrenadores con Pokémon fuertes, incluyendo dos veteranos, dos entrenadores guay y dos especialistas en Pokémon de tipo Lucha.

¡Hazte con todos!

CIUDAD CAOLÍN

Pokémon de tipo Dragon, en concreto usan a Fraxure, Deino y Druddigon.

RUTA 10

En esta zona aparecen Vullaby y Sawk en la Edición Negra o Rufflet y Throh en la Edición Blanca. También Herdier, Bouffalant y Foongus.

15. Puesto de Control de Medallas

Está al noreste, es una zona en la que tendrás que ir avanzando por distintas estancias que reflejan los distintos Gimnasios de Teselia. Para continuar a cada zona necesitarás la Medalla de Gimnasio correspondiente.



OBJETOS

Ruta 10

* **CURA TOTAL:** En la hierba al suroeste, arriba de la Luchadora.
* **MÁX. POCIÓN:** Arriba del barranco del suroeste. Está oculta.
* **MÁX. REVIVIR:** Regalo de Bel en el puente.
* **HIPERPOCIÓN:** En la hierba al noroeste, junto al Karateka.
* **PIEDRA ALBA:** En la hierba al noroeste, junto al Karateka.
* **PIEDRA NOCHE:** Regalo de un Veterano al noroeste, junto al río.
* **MT05 (RUGIDO):** Al centro, junto al río.
* **RESTAU. TODO:** Al sureste.

Pokémon

Nuestros expertos han preparado esta lista para que sepáis qué Pokémon podréis encontrar en las diferentes rutas por las que va pasando la guía de trucos. Todos aparecen descritos detalladamente.

Castillo Ancestral

SANDILE
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 551
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Att

YAMASK
- **Nivel** 19 a 22
- **Dex:** 562
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +1 Def

KROKOROK
- **Nivel** 34 a 37
- **Dex:** 552
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +2 Att

COFAGRIGUS
- **Nivel** 34 a 37
- **Dex:** 563
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 50%
- **Esfuerzo:** +2 Def

KROKOROK
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 552
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 35%
- **Esfuerzo:** +2 Att

SANDSLASH
- **Nivel** 47 a 49
- **Dex:** 28
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 Def

COFAGRIGUS
- **Nivel** 5 a 20
- **Dex:** 563
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 Def

ONIX
- **Nivel** 48 a 49
- **Dex:** 95
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 15%
- **Esfuerzo:** +1 Def

CLAYDOL
- **Nivel** 47 a 50
- **Dex:** 344
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +2 SpDef

VOLCARONA
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 527
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +3 SpAtt

Ruta 8

PALPITOAD
- **Nivel** 5 a 15
- **Dex:** 536
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +2 PS

SHELMET
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex:** 616
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Def

STUNFISK
- **Nivel** 31 a 32
- **Dex:** 618
- **Método:** Zona Normal
- **Probabilidad:** 20%
- **Esfuerzo:** +2 PS

CROAGUNK
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex:** 453
- **Método:** Plaga Pokémon
- **Probabilidad:** 40%
- **Esfuerzo:** +1 Att

STUNFISK
- **Nivel** 15 a 35
- **Dex:** 618
- **Método:** Surf
- **Probabilidad:** 100%
- **Esfuerzo:** +2 PS

STUNFISK
- **Nivel** 15 a 40
- **Dex:** 618
- **Método:** Agua agitada
- **Probabilidad:** 95%
- **Esfuerzo:** +2 PS

SEISMITOAD
- **Nivel** 15 a 40
- **Dex:** 537
- **Método:** Agua agitada
- **Probabilidad:** 5%
- **Esfuerzo:** +3 PS

BARBOACH
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 339
- **Método:** Pesca Pokémon
- **Probabilidad:** 70%
- **Esfuerzo:** +1 PS

STUNFISK
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex:** 618
- **Método:** Pesca Pokémon
- **Probabilidad:** 30%
- **Esfuerzo:** +2 PS

BARBOACH
- **Nivel** 35 a 60
- **Dex:** 339
- **Método:** Pesca agitada
- **Probabilidad:** 60%
- **Esfuerzo:** +1 PS

STUNFISK
- **Nivel** 35 a 60
- **Dex** 618
- **Método** Pesca agitada
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 PS

WHISCASH
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex** 340
- **Método** Pesca agitada
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 PS

Pantano Teja

PALPITOAD
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex** 536
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 40%
- **Esfuerzo** +2 PS

SHELMET
- **Nivel** 30 a 33
- **Dex** 616
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 40%
- **Esfuerzo** +1 Def

STUNFISK
- **Nivel** 31 a 32
- **Dex** 618
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +2 PS

STUNFISK
- **Nivel** 15 a 35
- **Dex** 618
- **Método** Surf
- **Probabilidad** 100%
- **Esfuerzo** +2 PS

STUNFISK
- **Nivel** 15 a 40
- **Dex** 618
- **Método** Agua agitada
- **Probabilidad** 95%
- **Esfuerzo** +2 PS

SEISMITOAD
- **Nivel** 15 a 40
- **Dex** 537
- **Método** Agua agitada
- **Probabilidad** 5%
- **Esfuerzo** +3 PS

BARBOACH
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex** 339
- **Método** Pesca Pokémon
- **Probabilidad** 70%
- **Esfuerzo** +1 PS

STUNFISK
- **Nivel** 35 a 55
- **Dex** 618
- **Método** Pesca Pokémon
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 PS

BARBOACH
- **Nivel** 35 a 60
- **Dex** 339
- **Método** Pesca agitada
- **Probabilidad** 60%
- **Esfuerzo** +1 PS

STUNFISK
- **Nivel** 35 a 60
- **Dex** 618
- **Método** Pesca agitada
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 PS

WHISCASH
- **Nivel** 35 a 70
- **Dex** 340
- **Método** Pesca agitada
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 PS

Ruta 9

GOTHORITA
- **Nivel** 31 a 34
- **Dex** 575
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 SpDef

DUOSION
- **Nivel** 31 a 34
- **Dex** 578
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 SpAtt

MINCCINO
- **Nivel** 32
- **Dex** 572
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +2 Vel

GARBODOR
- **Nivel** 31 a 33
- **Dex** 569
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +2 Att

PAWNIARD
- **Nivel** 31 a 34
- **Dex** 624
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +1 Att

LIEPARD
- **Nivel** 33
- **Dex** 510
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 Vel

GOTHORITA
- **Nivel** 36 a 39
- **Dex** 575
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 SpDef

DUOSION
- **Nivel** 36 a 39
- **Dex** 578
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 SpAtt

MINCCINO
- **Nivel** 37
- **Dex** 572
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +1 Vel

GARBODOR
- **Nivel** 36 a 38
- **Dex** 569
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +2 Att

PAWNIARD
- **Nivel** 36 a 39
- **Dex** 624
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +1 Att

LIEPARD
- **Nivel** 38
- **Dex** 510
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 Vel

AUDINO
- **Nivel** 31 a 34
- **Dex** 531
- **Método** Zona Agitada
- **Probabilidad** 80%
- **Esfuerzo** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 32
- **Dex** 587
- **Método** Zona Agitada
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 Vel

CINCCINO
- **Nivel** 34
- **Dex** 573
- **Método** Zona Agitada
- **Probabilidad** 5%
- **Esfuerzo** +2 Vel

GOTHITELLE
- **Nivel** 34
- **Dex** 576
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 5%
- **Esfuerzo** +3 SpDef

REUNICLUS
- **Nivel** 34
- **Dex** 579
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 5%
- **Esfuerzo** +3 SpAtt

HOUNDOUR
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex** 228
- **Método** Plaga Pokémon
- **Probabilidad** 40%
- **Esfuerzo** +1 SpAtt

POOCHYENA
- **Nivel** 15 a 55
- **Dex** 261
- **Método** Plaga Pokémon
- **Probabilidad** 40%
- **Esfuerzo** +1 Att

Ruta 10

HERDIER
- **Nivel** 33 a 34
- **Dex** 507
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 Att

VULLABY
- **Nivel** 34 a 36
- **Dex** 629
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +1 Def

RUFFLET
- **Nivel** 34 a 36
- **Dex** 627
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +1 Att

BOUFFALANT
- **Nivel** 34 a 35
- **Dex** 626
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +2 Att

FOONGUS
- **Nivel** 34 a 35
- **Dex** 590
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +1 PS

SAWK
- **Nivel** 33 a 36
- **Dex** 539
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 Att

THROH
- **Nivel** 33 a 36
- **Dex** 538
- **Método** Zona Normal
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 PS

HERDIER
- **Nivel** 38 a 39
- **Dex** 507
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +2 Att

VULLABY
- **Nivel** 39 a 41
- **Dex** 629
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +1 Def

RUFFLET
- **Nivel** 39 a 41
- **Dex** 627
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 30%
- **Esfuerzo** +1 Att

BOUFFALANT
- **Nivel** 39 a 40
- **Dex** 626
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 20%
- **Esfuerzo** +2 Att

FOONGUS
- **Nivel** 39 a 40
- **Dex** 590
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +1 PS

SAWK
- **Nivel** 38 a 41
- **Dex** 539
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 Att

THROH
- **Nivel** 38 a 41
- **Dex** 538
- **Método** Zona Doble
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 PS

AUDINO
- **Nivel** 33 a 36
- **Dex** 531
- **Método** Zona Agitada
- **Probabilidad** 80%
- **Esfuerzo** +2 PS

EMOLGA
- **Nivel** 34
- **Dex** 587
- **Método** Zona Agitada
- **Probabilidad** 10%
- **Esfuerzo** +2 Vel

STOUTLAND
- **Nivel** 36
- **Dex** 508
- **Método** Zona Agitada
- **Probabilidad** 5%
- **Esfuerzo** +3 Att

THROH
- **Nivel** 36
- **Dex** 538
- **Método** Zona Agitada
- **Probabilidad** 5%
- **Esfuerzo** +2 PS

POKÉDEX 3D™

Audino

Nanméouïe

Ohrdoch

タブンネ

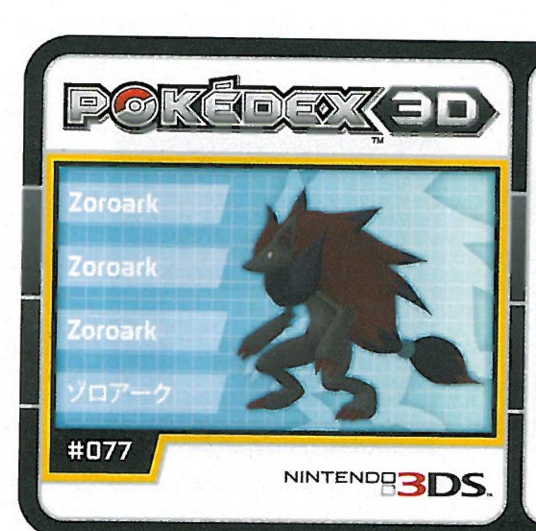
#037

NINTENDO 3DS.

¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!

Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.





¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!

Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.



¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!

Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.

POKÉDEX 3D™

Minccino

Chinchidou

Picochilla

チラーミィ

#078

NINTENDO 3DS

¡Descarga **GRATUITA** en Nintendo eShop!

Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.

POKÉDEX 3D™

Foongus

Trompignon

Tarnpignon

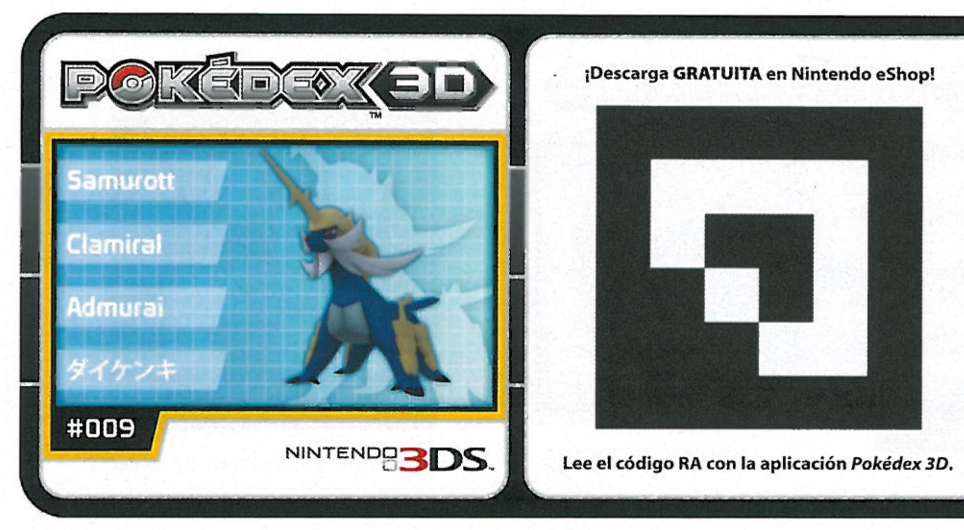
タマゲタケ

#096

NINTENDO 3DS

¡Descarga **GRATUITA** en Nintendo eShop!

Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.


POKÉDEX 3D
Samurott
Clamiral
Admurai
ダイケンキ
#009
NINTENDO 3DS
¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!
Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.
© 2011 Pokémon/Nintendo.


POKÉDEX 3D
Timburr
Charpentijj
Praktibalk
ドッコラー
#038
NINTENDO 3DS
¡Descarga GRATUITA en Nintendo eShop!
Lee el código RA con la aplicación *Pokédex 3D*.
© 2011 Pokémon/Nintendo.

Entrenadores

Aquí podréis encontrar los entrenadores que veréis en las diferentes zonas por las que pase nuestra guía. Tenéis todos los datos necesarios para que no supongan un problema.

Ciudad Teja

KARATEKA RAYCO

- **Pokémon:** Cubchoo
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Hielo

- **Pokémon:** Cubchoo
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Hielo

- **Pokémon:** Cryogonal
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Tipos:** Hielo

LUCHADORA SATSUKI

- **Pokémon:** Cryogonal
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +2 SpDef
- **Tipos:** Hielo

KARATEKA FERMÍN

- **Pokémon:** Cubchoo
- **Nivel** 37
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Hielo

LUCHADORA MIRIAM

- **Pokémon:** Cubchoo
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Hielo

- **Pokémon:** Vanillish
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** Hielo

LUCHADORA KAREN

- **Pokémon:** Vanillish
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** Hielo

- **Pokémon:** Vanillish
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** Hielo

KARATEKA ELOY

- **Pokémon:** Vanillish
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** Hielo

- **Pokémon:** Cubchoo
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Hielo

Torre Duodraco

ENTRE. GUAY AITOR

- **Pokémon:** Vanillish
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** Hielo

- **Pokémon:** Galvantula
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Bicho Eléctrico

ENTRE. GUAY TINA

- **Pokémon:** Cubchoo
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Hielo

- **Pokémon:** Darmanitan
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Fuego

- **Pokémon:** Leavanny
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Tipos:** Bicho Hierba

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Normal

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Siniestro

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Siniestro Lucha

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Siniestro

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Siniestro

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Normal

- **Pokémon:** Krokorok
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Tierra Siniestro

- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 32
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Siniestro Lucha

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Normal

- **Pokémon:** Krokorok
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Tierra Siniestro

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Krokorok
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Tierra Ainiestro

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** Veneno

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 33
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Siniestro

ENFERMERO RAYMOND

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Normal

Castillo Ancestral

MÉDIUM OTTO

- **Pokémon:** Sigilyph
- **Nivel** 24
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** Psíquico Volador

MÉDIUM LORETO

- **Pokémon:** Woobat
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** Psíquico Volador

- **Pokémon:** Munna
- **Nivel** 23
- **Esfuerzo:** +1 PS
- **Tipos:** Psíquico

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Normal

- **Pokémon:** Krokorok
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Tierra Siniestro

- **Pokémon:** Krokorok
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Tierra Siniestro

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Siniestro Lucha

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Normal

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Garbodor
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Veneno

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Krokorok
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** Tierra Siniestro

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Siniestro

- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** Veneno

- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** Veneno

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Watchog
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Normal

- **Pokémon:** Scraggy
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 At
- **Tipos:** Siniestro Lucha

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Trubbish
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +1 Vel
- **Tipos:** Veneno

- **Pokémon:** Liepard
- **Nivel** 35
- **Esfuerzo:** +2 Vel
- **Tipos:** Siniestro

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Sawk
- **Nivel** 36
- **Esfuerzo:** +2 Att
- **Tipos:** lucha n

EQ. PLASMA RECLUTA

- **Pokémon:** Krookodile
- **Nivel** 64
- **Esfuerzo:** +3 Att
- **Tipos:** Tierra Siniestro

Ruta 8

PKMN RANGER FABIO

- **Pokémon:** Cubchoo
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +1 Att
- **Tipos:** Hielo

- **Pokémon:** Palpitoad
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 PS
- **Tipos:** Agua Tierra

- **Pokémon:** Maractus
- **Nivel** 34
- **Esfuerzo:** +2 SpAtt
- **Tipos:** Planta

DAMA PARASOL NINFA
- Pokémon: Frillish
- Nivel 34
- Esfuerzo: +1 SpDef
- Tipos: Agua Fantasma

- Pokémon: Ducklett
- Nivel 34
- Esfuerzo: +1 PS
- Tipos: Agua Volador

PKMN RANGER SABELA
- Pokémon: Cinccino
- Nivel 36
- Esfuerzo: +2 Vel
- Tipos: Normal

PESCADOR EPI
- Pokémon: Basculin
- Nivel 34
- Esfuerzo: +2 Vel
- Tipos: Agua

- Pokémon: Basculin
- Nivel 34
- Esfuerzo: +2 Vel
- Tipos: Agua

DAMA PARASOL GISELA
- Pokémon: Alomomola
- Nivel 35
- Esfuerzo: +2 PS
- Tipos: Agua

Pantano Teja

PESCADOR JON
- Pokémon: Basculin
- Nivel 34
- Esfuerzo: +2 Vel
- Tipos: Agua

- Pokémon: Stunfisk
- Nivel 34
- Esfuerzo: +2 PS
- Tipos: Eléctrico Tierra

PKMN RANGER MARITXELL
- Pokémon: Emolga
- Nivel 34
- Esfuerzo: +2 Vel
- Tipos: Eléctrico Volador

- Pokémon: Maractus
- Nivel 34
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Tipos: Planta

- Pokémon: Alomomola
- Nivel 34
- Esfuerzo: +2 PS
- Tipos: Agua

PKMN RANGER ENRIQUE
- Pokémon: Vanillish
- Nivel 35
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Tipos: Hielo

- Pokémon: Fraxure
- Nivel 35
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: Dragon

DAMA PARASOL NOE
- Pokémon: Frillish
- Nivel 34
- Esfuerzo: +1 SpDef
- Tipos: Agua Fantasma

- Pokémon: Frillish
- Nivel 34
- Esfuerzo: +1 SpDef
- Tipos: Agua Fantasma

Puente Axial

MOTORISTA ALEXIS
- Pokémon: Bouffalant
- Nivel 37
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: Normal

MOTORISTA LUPO
- Pokémon: Joltik
- Nivel 35
- Esfuerzo: +1 Vel
- Tipos: Bicho Eléctrico

- Pokémon: Scraggy
- Nivel 35
- Esfuerzo: +1 Vel
- Tipos: Siniestro Lucha

- Pokémon: Krokorok
- Nivel 35
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: Tierra Siniestro

Ruta 9

MOTORISTA FELIPE
- Pokémon: Krokorok
- Nivel 36
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: Tierra Siniestro

- Pokémon: Scraggy
- Nivel 36
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: Siniestro Lucha

CALVO ISRA
- Pokémon: Krokorok
- Nivel 36
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: Tierra Siniestro

- Pokémon: Garbodor
- Nivel 36
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: Tierra Siniestro

PANDILLEROS TIM Y RICK
- Pokémon: Scraggy
- Nivel 37
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: Tierra Siniestro

- Pokémon: Scraggy
- Nivel 37
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: Tierra Siniestro

MOTORISTA ÁSTOR
- Pokémon: Pawniard
- Nivel 37
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: Acero Siniestro

CALVO SALUS
- Pokémon: Scraggy
- Nivel 37
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: Siniestro Lucha

CAMARERA PENNY
- Pokémon: Minccino
- Nivel 36
- Esfuerzo: +1 Vel
- Tipos: Normal

- Pokémon: Lilligant
- Nivel 36
- Esfuerzo: +2SpAtt
- Tipos: Planta

NIÑO BIEN RODRIGO
- Pokémon: Liepard
- Nivel 36
- Esfuerzo: +2 Vel
- Tipos: Siniestro

DAMISELA EUGENIA
- Pokémon: Stoutland
- Nivel 36
- Esfuerzo: +3 Att
- Tipos: Normal

CAMARERO TELMO
- Pokémon: Minccino
- Nivel 36
- Esfuerzo: +1 Vel
- Tipos: Normal

- Pokémon: Lampent
- Nivel 36
- Esfuerzo: +2SpAtt
- Tipos: Fantasma Fuego

Ciudad Caolín

ENTRE. GUAY QUINTÍN
- Pokémon: Fraxure
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

ENTRE. GUAY ESME
- Pokémon: Deino
- Nivel 41
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: siniestro dragon

ENTRE. GUAY JOSÉ
- Pokémon: Fraxure
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

- Pokémon: Fraxure
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

ENTRE. GUAY XENIA
- Pokémon: Fraxure
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

VETERANO CALIXTO
- Pokémon: Druddigon
- Nivel 42
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

ENTRE. GUAY DONATO
- Pokémon: Deino
- Nivel 39
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: siniestro dragon

- Pokémon: Fraxure
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

- Pokémon: Druddigon
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

ENTRE. GUAY YUKA
- Pokémon: Deino
- Nivel 40
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: siniestro dragon

- Pokémon: Druddigon
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

VETERANA KIM
- Pokémon: Fraxure
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

- Pokémon: Fraxure
- Nivel 41
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

Ruta 10

LUCHADORA PILI
- Pokémon: Scrafty
- Nivel 39
- Esfuerzo: +1 Def +1 SpDef
- Tipos: siniestro lucha

- Pokémon: Mienfoo
- Nivel 39
- Esfuerzo: +1 Att
- Tipos: lucha n

ENTRE. GUAY PATXI
- Pokémon: Fraxure
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: dragon n

- Pokémon: Eelektrik
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: electrico n

- Pokémon: Accelgor
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 Vel
- Tipos: bicho n

VETERANA MENA
- Pokémon: Maractus
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 SpAtt
- Tipos: planta n

- Pokémon: Alomomola
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 PS
- Tipos: agua n

- Pokémon: Cryogonal
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 SpDef
- Tipos: hielo n

KARATEKA LITO
- Pokémon: Sawk
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: lucha n

MONTAÑERO GUIDO
- Pokémon: Gurdurr
- Nivel 38
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: lucha n

- Pokémon: Boldore
- Nivel 38
- Esfuerzo: +1 Att +1 Def
- Tipos: roca n

ENTRE. GUAY PENÉLOPE
- Pokémon: Sawsbuck
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: normal planta

- Pokémon: Jellicent
- Nivel 40
- Esfuerzo: +2 SpDef
- Tipos: agua fantasma

VETERANO OLI
- Pokémon: Beartic
- Nivel 39
- Esfuerzo: +2 Att
- Tipos: hielo n



EL PROFESOR OAK TE RESPONDE

Estos son algunos de los temas que contesta Oak en estas páginas: el barco del equipo Plasma, claves para conseguir nuevos fondos, Pokémon secretos, el grito de Kyurem, el truco de Metro Batalla, dónde encontrar a Cheren, los ataques precisos para un Weavile invencible... y después de esto, ¿tienes todavía dudas? ¡Pues ya sabes dónde resolverlas!

El barco negro

Hola Profesor Oak. Me llamo Alejandro y soy un gran fan de la revista. Me gustaría que me respondiera a estas preguntas. Muchas gracias.

1.- En Pokémon Edición Blanca, en Ciudad Porcelana hay un barco de color negro. ¿Lleva hacia algún sitio?, ¿podría embarcar en él?
Ese barco de color negro que aparece en determinados días en el Muelle Principal de Ciudad Porcelana es el barco del Equipo Plasma, que utiliza por ejemplo para abordar la Isla Libertad. Este barco sale a navegar en los días primos (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31), y lo encontrarás en los demás días. Sin embargo, no puedes embarcar en él.

2.- Después de derrotar a N en la Liga Pokémon, ¿podré verle de nuevo?
Las últimas noticias que se tienen de N son que se le avista acompañado de un poderoso Pokémon dragón en tierras muy lejanas. No se le vuelve a ver en las Ediciones Blanca y Negra tras su derrota en el Palacio de N.

3.- ¿Cuál de los Pokémon iniciales de la región de Teselia es el mejor?
¿Y qué más da? Los Pokémon iniciales los usarás para pasarte el juego, pero su uso a nivel competitivo es inviable porque ya les habrás entrenado el esfuerzo durante la aventura y habrás perdido la oportunidad de aprovechar sus movimientos huevo. Escoge al que más te guste y listos. Para jugar competitivamente hay mejores Pokémon.



EL BARCO NEGRO. *Este barco sale a navegar en los días primos (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31), y lo encontrarás en el puerto los demás días.*

4.- Mi Victini tiene los movimientos Bomba Ígnea, Rayo, Sacrificio y Envite Ígneo, el objeto que lleva es Tabla Llama. ¿Están bien sus movimientos?, ¿le pongo otro objeto?
No lo veo demasiado bien. En primer lugar, le sobra el objeto. Tabla Llama apenas le potencia los movimientos de tipo Fuego, mientras que Vidasfera le mejora todos sus movimientos algo más.

Entre los movimientos, Bomba Ígnea y Rayo me parecen bien elegidos, siempre que este Victini sea bueno en Ataque Especial. Envite Ígneo sólo debes ponérselo si tiene mejor Ataque, en lugar de Bomba Ígnea, pero tal como está no aporta nada. Es mejor ponerle Psíquico o Psicocarga.

Finalmente, si quieres que sea capaz de usar Sacrificio de manera decente, debes entrenarle al máximo su PS y su Velocidad y darle el objeto Pañuelo Elegido para asegurarte de un golpe de 404 PS de daño. Sin embargo, como probablemente prefieras mantener la idea inicial en tu Victini, es mejor quitarle Sacrificio y ponerle Onda Certera o Hierba Lazo.

Alejandro
e-mail

Próximos eventos

Hola profesor, me llamo Jesús y tengo unas preguntas que me gustaría que respondiera.

1.- ¿Se sabe algo de Keldeo, Genesect y Meloetta?
Se trata de Pokémon secretos de las nuevas Ediciones Blanca y Negra que todavía no están disponibles oficialmente.

2.- ¿Sabe cuándo será el próximo evento para Pokémon Blanco y Negro o si hay alguno activo?
En esta misma revista tienes un código para conseguir a Mamoswine en el Pokémon Global Link. Además, hace poco se introdujo la Villa Antigua en el Pokémon Dream World, junto con unos fondos para C-Gear de Zoroark (clave EUPGLZOROARK11) y Venusaur (clave EUPGL092011). Para cuando leas esta revista seguramente se haya revelado otros fondos protagonizados por Charizard o Blastoise.

3.- ¿Dónde se pueden capturar o intercambiar a Axew y sus evoluciones y a Hydreigon y sus preevoluciones?
Axew aparece en la Cueva Loza en un 20% de los casos, al nivel 30 ó 31. La preevolución de Hydreigon es Deino, y aparece en la Calle Victoria (dentro de la cueva en los pisos inferiores) en un 20% de los casos, en los niveles 38 ó 40.

4.- ¿Se pueden conseguir los Fósiles Tapa y Pluma en la misma edición? Si es así, ¿cómo?
No, tienes que elegir uno de ellos en el Castillo Ancestral. Deberás pedirle a un amigo que te pase su fósil, o mejor un Huevo del Pokémon que te falte.



FONDO C-GEAR DE CHARIZARD. *Este es el fondo para C-Gear protagonizado por Charizard que pronto podrás tener en tu juego.*

5.- ¿Cómo se hacen sueñamigos en Pokémon Dream World?
Los sueñamigos son usuarios con los que puedes comunicarte en Pokémon Dream World. Para conseguir sueñamigos, debes visitar las casas de otras personas en el mapa de Pokémon Dream World y enviarles una solicitud de sueñamigo (para ello debes tener la privacidad de tu perfil en "Todos" desde www.pokemon.com). Una vez que os hayáis hecho sueñamigos, podréis visitar vuestras casas respectivas en Pokémon Dream World.

Los "amigos" siguen la idea tradicional de la clave de amigo; los "conocidos" son las personas que has conocido por la CWF de Nintendo sin usar clave de amigo; y los "sueñamigos" son las personas que has conocido en el Pokémon Dream World. Puedes bloquear a cualquiera de ellos desde tu Perfil, aunque con los amigos hay que borrar su clave de amigo.

Jesús
e-mail

El truco del Metro Batalla

Hola profesor, me llamo David y tengo 13 años. Esta es la primera vez que escribo y eso que llevo desde los 4 años siguiendo las series de Pokémon y todos los juegos. Gracias.

1.- He metido a un Emboar y a un Ditto en la Guardería. ¿Por qué no me ha salido todavía el Huevo? ¿Me va a salir el huevo o no?
Pues debería. Prueba a hablar con los gerentes de la Guardería, no vaya a ser que ya tengan el Huevo esperando a que lo recojas. En otro caso deberías andar más y volver preguntarles.

Ten en cuenta que cada vez que andas 256 pasos, el juego decide si los Pokémon ponen un Huevo o no. En este caso, asumiendo mismo ID de ambos Pokémon, la probabilidad es de un 20% (si son de distinto ID es de un 50%). Si ambos fueran de la misma especie la probabilidad sería de un 50% (si son de distinto ID es de un 70%).

CADA VEZ QUE ANDAS 256 PASOS, EL JUEGO DECIDE SI LOS POKÉMON PONEN UN HUEVO O NO. SI TIENEN LA MISMA ESPECIE Y DISTINTO ID, LA PROBABILIDAD ES DEL 70%.

2.- He ido al fondo de la cueva en el Boquete Gigante y no encuentro a Kyurem, ¿me podrías decir las indicaciones para llegar donde esta el Pokémon?
Lo que tienes que hacer es atravesar la cueva de acceso y salir al Bosque Hundido. Aquí debes avanzar por la izquierda, siguiendo el camino en espiral en el sentido de las agujas del reloj. Así llegarás a una charca que hay en el centro.

Si te acercas a la orilla oirás el grito de Kyurem y una tormenta llenará de nieve todo el bosque. Ahora debes dirigirte al noreste y entrar en la cueva, donde encontrarás a Kyurem al nivel 75.



¿HEATRAN? NO, KYUREM. *Acércate a la charca del centro del Bosque Hundido del Boquete Gigante para oír el grito de Kyurem. Estallará una tormenta.*

3.- Me he pasado la Liga Pokémon 5 veces seguidas y tengo todos los Pokémon cerca del nivel 80 gracias al truco de ir al Metro Batalla, ponerte en el medio y pulsar el botón abajo (yo lo hago con unas pinzas) y si encima lo dejas con el cargador puesto te dura lo que quieras. Así se ganan 7900 puntos experiencia por hora y si no me creéis tenía un Pansage en nivel 41 y al día siguiente estaba al nivel 76. Bueno mi pregunta es que desde que he ganado la liga no he visto a Cheren en mucho tiempo, ¿me podrías decir dónde está para echarle un combate?
Gracias por compartir el truco, lo cierto es que funciona bastante bien y te permite entrenar Pokémon sin estar jugando. Sólo quiero añadir que el Pokémon que estés entrenando debe estar depositado en la Guardería para que vaya ganando experiencia según caminas, y que por lo tanto lo puedes hacer con dos Pokémon a la vez.

En cuanto a Cheren, una vez que hayas superado la Liga Pokémon y hablado con Cheren en Ruta 5, te estará esperando en la cueva superior de Calle Victoria para retarte a una batalla cada día con un equipo de Pokémon del nivel 65 a 67.

4.- Siento que la última pregunta haya sido tan larga. ¿Se puede conseguir a Pikachu en la Edición Blanca? ¿Se puede capturar a Dialga, Palkia y Giratina en Pokémon Edición Blanca, ya que Ghechis te das las piedras para convocarlos?
Ni Pikachu ni los Pokémon legendarios que mencionas aparecen en las Ediciones Blanca o Negra, por lo que deberás transferirlos desde una edición anterior.

5.- Me he quedado donde los 7 sabios. ¿Me podrías decir donde esta cada uno de ellos? ¿Y Ghechis?
En este número de la revista tienes cómo encontrar a los sabios. A Ghechis no se le vuelve a ver desde su derrota en el Palacio de N.



TRUCO DEL METRO BATALLA. *Es tan sencillo como ponerte en el lugar donde ves en la imagen y mantener pulsado abajo. El Pokémon de la Guardería ganará experiencia.*

6.- ¿Me puedes decir dónde está Mandibuzz en Teselia? ¿Cuál es el número 135 en la PokéDex y dónde puedo encontrarlo?
Mandibuzz aparece en la Ruta 11, pero sólo en la Edición Negra. El número 135 es Vullaby, la preevolución de Mandibuzz. Sale en la Calle Victoria y en las Rutas 10 y 11, pero de nuevo sólo en la Edición Negra.

8.- Y ya por último, ¿cuál es la evolución de Ferroseed?
Ferroseed evoluciona en Ferrothorn al nivel 40.

David
e-mail

Entrenando a Weavile

Hola Profesor Oak, me llamo Gabriel y tengo 13 años. Me gustaría mucho que me pudiese contestar a dudas sobre pokémon Negro. Muchas gracias.

1.- Quiero entrenar a un Weavile, ¿qué naturaleza me recomienda que tenga y cuáles movimientos?
Te recomiendo que le pongas los ataques Canto Helado, Persecución, Puño Hielo (o Tajo Umbrío) y Patada Baja. Equipado con Cinta Elegida

o Vidasfera y su gran Velocidad, Weavile será un buen rematador de Pokémon rivales con Canto Helado y su prioridad, o el miedo que pueda provocar en el rival para luego sorprenderle con Persecución potenciado si trata de intercambiar a su Pokémon.

Patada Baja acaba con Pokémon pesados que le resistan bien esta estrategia, como Terrakion, Heatran o Tyranitar, mientras que Puño Hielo o Tajo Umbrío es su movimiento estándar cuando no trate de andar rematando al rival. En coherencia con este set, debería tener la naturaleza Alegre.

2.- En la negociación GTS a veces me ofrecen Pokémon legendarios variocolor al nivel 100 que sospecho que son trucados, ¿dañaría mi juego si me lo intercambiase?
Lo más probable es que se trate de Pokémon modificados mediante PokéSAV. En general no deberías preocuparte porque dañen los juegos por mucho que hayan sido modificados, aunque siempre es mejor evitarlos y no seguirle el juego a los graciosos que se dedican a llenar el GTS de basura.

3.- Usted dijo que se podría aplicar esfuerzo al nivel 100 en la quinta generación, sin embargo, combato contra los Pokémon que dijo y los stats son los mismos, ¿qué debo hacer?
Eso seguramente es porque estás usando a un Pokémon que ya has entrenado previamente y por tanto ya tiene el esfuerzo totalmente entrenado. Debes usar las Bayas que restan Esfuerzo y luego volver a empezar.

4.- Por último, ¿son reales los rumores de Pokémon Gris?
Por ahora no se sabe nada de ningún juego nuevo de Pokémon de la saga principal. Teniendo en cuenta que no ha salido nada nuevo en Japón a este respecto, como muy pronto estaría en España para mediados de 2013, pero aún así es una mera especulación.

Gabriel
e-mail

DATOS DE THUNDURUS

Por Nivel	MTs			Otros Datos	Max Status
1 Alboroto	Tóxico	Tormento	Contoneo	Habilidad: Bromista (los movimientos con poder base 0 obtienen +1 en su prioridad). Obtención: Por todo Teselia, sobrevolando zonas sin parar. Tipo: Eléctrico / Volador. Inmune a Tierra. Resistente a Lucha, Volador, Bicho, Acero y Planta. Débil a Roca y Hielo.	PS: 362 Ataque: 361 Defensa: 262 Velocidad: 353 At. Especial: 383 Df. Especial: 284
1 Impresionar	Corpulencia	Imagen	Ida y Vuelta		
1 Impactrueno	Poder Oculto	Descanso	Sustituto		
7 Contoneo	Mofa	Atracción	Foco Respl		
13 Mordisco	Hiperrayo	Ladrón	Voltio Cruel		
19 Desquite	Protección	Canon	Golpe Roca		
25 Onda Voltio	Danza Lluvia	Onda Certera	MOs		
31 Anticuar	Frustración	Lanzamiento	Vuelo		
37 Agilidad	Antiaéreo	Rayo Carga	Fuerza		
43 Chispazo	Rayo	Caída Libre			
49 Triturar	Trueno	Calcinación			
55 Carga	Retroceso	Embargo			
61 Maquinación	Psíquico	Vendetta			
67 Trueno	Demolición	Giga Impacto			
73 Pulso Umbrío	Doble Equipo	Voltiocambio			
79 Machada	Onda Tóxica	Onda Trueno			
85 Golpe	Bomba Lodo	Hierba Lazo			

DATOS DE TERRAKION

Por Nivel	MTs			Otros Datos	Max Status
1 At. Rápido	Paza Mental	Imagen	Sustituto	Habilidad: Justiciero (incrementa un nivel el Ataque del Pokémon cuando es golpeado con un ataque de tipo Siniestro.). Obtención: Calle Victoria. Tipo: Roca / Lucha. Resistente a Normal, Veneno, Roca, Bicho, Fuego y Siniestro. Débil a Lucha, Tierra, Acero, Agua, Planta y Psíquico.	PS: 486 Ataque: 392 Defensa: 306 Velocidad: 346 At. Especial: 267 Df. Especial: 306
1 Malicioso	Rugido	Descanso	Golpe Roca		
7 Doble Patada	Tóxico	Canon	MOs		
13 Antiaéreo	Poder Oculto	Onda Certera	Corte		
19 Derribo	Mofa	Falsotortazo	Fuerza		
25 Refuerzo	Hiperrayo	Represalia			
31 Represalia	Protección	Giga Impacto			
37 Avalancha	Velo Sagrado	Pulimento			
42 Espadasanta	Frustración	Roca Afilada			
49 Danza Espada	Antiaéreo	Danza Espada			
55 Anticipo	Terremoto	Mas Psique			
61 Avivar	Retroceso	Terratemblor			
67 Roca Afilada	Doble Equipo	Avalancha			
73 A Bocajarro	Reflejo	Tijera X			
	Torm. Arena	Avivar			
	Tumba Rocas	Puya Nociva			
	Golpe Aéreo	Contoneo			

Para resolver todas tus dudas sobre Pokémon, hazlas llegar a nuestro correo electrónico: nintendoaccion@axelspringer.es En el asunto pon CONSULTORIO DEL PROFESOR OAK





Riki

Riki es un personaje de la raza nopon que se unirá a vosotros al llegar a La Linde. Es un padre de familia con muchos hijos y supuestamente un héroe en La Linde. Se une al grupo casi al mismo tiempo que Melia, con el mismo objetivo que ella: acabar con la telethia. Pero, tras vencer a este enemigo, el jefe de los nopon le pide que siga formando parte del grupo de Shulk en sus viajes.



Artes

✦**Rapiña** (comando principal). Roba al enemigo algo que le haya gustado a Riki.
✦**Alborozo.** Danza alegre que llena parte de la barra de grupo.
✦**Ñamñam.** Mordisco que causa desangrado; por detrás, conseguirás que dure más tiempo.
✦**Sigilo.** Ataque sigiloso que causa gran cantidad de daño por la espalda.
✦**Disimulo.** Haciéndose el muerto, Riki es ignorado y ataca por sorpresa.
✦**Apestosidad.** Hierba de Makna mascada que forma una nube al ser escupida.
✦**Superpón.** Carga frontal del ejecutante envuelto en un aura sagrada.
✦**Peonza.** Puede derribar a un enemigo que no haya sido desprotegido.
✦**Jefepón.** Una lluvia de flores de Makna apacigua al enemigo.
✦**Amigos preciosos.** Restaura PV del grupo. Cuantas más debilidades sufra, más PV.
✦**Glaciación.** Saliva que se congela al instante en torno al enemigo.
✦**Nana.** Giro del arma de Riki que induce un coma en los enemigos. Al alcanzar nivel 35.
✦**Rabieta.** Ataque contra múltiples enemigos que causa desprotección. Al alcanzar nivel 40.
✦**Calcinación.** Llamarada de fuego que socarra al enemigo dentro de su alcance. Al alcanzar nivel 43.
✦**Rebote.** Aura. Los enemigos sufren la ira de un auténtico superpón. Al alcanzar nivel 47.
✦**Cucú.** Ataque burlón. Desde un lado, confunde a los mekon. Al alcanzar nivel 51.
✦**Arrepiente.** Elimina las debilidades del rival, pero inflige daño extra por ellas. Al alcanzar nivel 55.

Ramas del árbol de poderes

VIVEZA

✦**Amante del sol.** Mejora la fuerza física durante el día.
✦**Amigos para siempre.** Permite ofrecer objetos de valor inferior durante el trueque.
✦**Apasionado del sol.** En combate. Se reduce el tiempo de espera de las artes durante el día.
✦**Golpe de suerte.** En combate. Mayor probabilidad de encontrar botines en cofre plateado.
✦**Loco por el sol.** Aumenta la experiencia obtenida por combatir durante el día.

INOCENCIA

✦**Espíritu aventurero.** Aumenta la velocidad de movimiento.
✦**Pasión por aprender.** Permite ganar la misma cantidad de PA, aunque no se haya combatido.
✦**Afán por explorar.** Aumenta la experiencia obtenida por descubrir un marcador.
✦**Candor.** En combate. Mejores artes curativas si las usas en un aliado con PV a la mitad.
✦**Interés crematístico.** En combate. Mayor probabilidad de encontrar botines en cofre dorado.

FLEXIBILIDAD

✦**Comerciante nato.** Permite vender objetos en una tienda por un buen precio.
✦**Vivir para aprender.** Concede la misma experiencia, aunque no se haya combatido.
✦**Robo de PA.** En combate. Riki puede robar PA con rapiña y compartirlos con el grupo.
✦**Músculos de acero.** En combate. Inmunidad a las bajadas de fuerza.
✦**Robo de Exp.** En combate. Riki puede robar exp. con rapiña y compartirla con el grupo.

Ramas extra

✦**Cuarta rama:** Dabidabi, de noche en La Linde, te la dará tras haber completado varias misiones aquí y tras los acontecimientos de Ínsula.
✦**Quinta rama:** Busca al sabio nopon en la Selva de Makna, y realiza sus misiones.



Melia

Melia Antiqua es la princesa heredera al trono del imperio de los éntidas, y es mestiza con mezcla de sangre éntida y huma. Conoce al grupo de Shulk cuando intenta vencer a la telethia a la que persigue, y desde entonces permanecerá al lado de ellos. En sus manos se encuentra la responsabilidad de garantizar el futuro de la civilización éntida. En su contra tiene su bajo índice de PV, que le hace bastante vulnerable, pero su potencia etérica es la más poderosa de todos los personajes y su variedad de artes le dan una buena versatilidad. Una gran maga.

Artes

✦**Detonar elemental** (comando principal). Detona un elemental. Con la reserva llena, causa explosión elemental.

✦**Llamada al rayo.** Daño grave; la electricidad aumenta la potencia etérica.

✦**Llamada al fuego.** El fuego aumenta la fuerza. Provoca combustión.

✦**Hipnosis.** Envoltura de éter que induce coma en el enemigo.

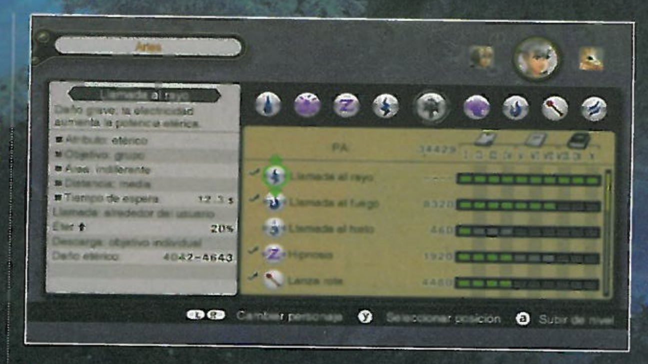
✦**Lanza rota.** Ataque físico que impulsa al enemigo hacia atrás.

✦**Tejido de sombras.** El éter de la tierra limita el movimiento de los enemigos.

✦**Explosión.** Libera el poder latente que reduce las defensas enemigas.

✦**Descarga mental.** Libera la fuerza interior y silencia las artes enemigas. Lo aprenderás en el combate contra la telethia.

✦**Llamada al agua.** El agua restaura PV y absorbe PV del blanco. Al alcanzar nivel 33.



✦**Don de salud.** Sacrificio de PV propios para restaurar los de un aliado. Al alcanzar nivel 35.

✦**Llamada al doble.** Llama de nuevo al último elemental invocado. Al alcanzar nivel 38.

✦**Llamada al viento.** El viento aumenta la agilidad. Causa daño en un área. Al alcanzar nivel 41.

✦**Luz de estrellas.** Ataque de lucha cuerpo a cuerpo. Patada colosal. Al alcanzar nivel 44.

✦**Llamada a la tierra.** La tierra reduce los daños físicos. Inflige veneno. Al alcanzar nivel 47.

✦**Reflejo.** Muro de éter especial que repele y devuelve los ataques enemigos. Al alcanzar nivel 50.

✦**Amplificación.** Activa un elemento y aumenta el alcance de los efectos de su aura. Al alcanzar nivel 53.

✦**Llamada al hielo.** El hielo reduce el daño etérico. Inflige daño. Al alcanzar nivel 56.

Ramas del árbol de poderes

SERENIDAD

✦**Cura potenciada.** En combate. Mejora los efectos de las artes de curación recibidas.

✦**Serenidad cristalina.** En combate. Permite que las artes acuáticas absorban más PV.

✦**Saber minero.** Mayor probabilidad de recoger cristales inusuales.

✦**Ondular gélido.** En combate. Prolonga la duracion del frío infligido a un enemigo.

✦**Súmmum etérico.** Aumenta notablemente la potencia etérica.

SINCERIDAD

✦**Agilidad pasmosa.** Mejora la agilidad en combate.

✦**Susurro del viento.** En combate. Aumenta el daño eólico.

✦**Onda etérica.** En combate. Sube el éter al comienzo del combate.

✦**Impacto eléctrico.** En combate. Aumenta el daño eléctrico.

✦**Iluminación.** En combate. Mejora la precisión de los ataques eléctricos.

LEALTAD

✦**Consciencia etérica.** Aumenta la potencia etérica.

✦**Capricho venenoso.** En combate. Prolonga el efecto del veneno infligido a un enemigo.

✦**Fuerza lunar.** Mejora la fuerza durante la noche.

✦**Corazón indómito.** En combate. Reduce la probabilidad de perder precisión con poco ardor.

✦**Defensa etérica.** En combate. Inmunidad a las bajadas de éter.

Ramas extra

✦**Cuarta rama:** Habla con Shalen en el Mar de Eryth por la noche y realiza misiones por la zona.

✦**Quinta rama:** Habla con Talia en el Mar de Eryth tras la ceremonia imperial. Antes tendrás que haber realizado la misión que te pide Scarlen en el Manglar de Satorul.





Dunban

Al comenzar el juego, es el portador de Monado y un gran héroe para Colonia 9, además de ser el hermano mayor de Fiora. Gracias a él, los humas ganaron una batalla decisiva contra los mekon. Sin embargo, el uso de Monado ha deteriorado su estado físico y ya no podrá seguir utilizando la legendaria espada ante los nuevos peligros. Pese a ello, está dispuesto a usar armas diferentes y se acabará uniendo permanentemente a Shulk y compañía. Un gran guerrero, fuerte y con ataques devastadores, con el que vale la pena contar. Su punto débil es su baja defensa.

Artes

✦**Danza del pétalo** (comando principal). Libera el poder interior y ataca mientras dure la concentración.
✦**Galerna.** Puñalada rápida, pero profunda, que causa daño por desangrado.
✦**Ímpetu eléctrico.** Patada aplastante. Provoca desprotección tras una galerna.
✦**Ímpetu.** Motiva al grupo: elimina la confusión y aumenta la fuerza.
✦**Ataque natural.** Combo de dos; baja la defensa. Tras una galerna, baja la fuerza.
✦**Mirada de guerra.** Fija el objetivo y crea un aura de concentración.
✦**Golpe de acero.** Pulveriza al enemigo con un ataque certero que causa derribo.
✦**Hálito espiritual.** Aura. Elimina debilidades y concede aceleración.
✦**Flor de tinieblas.** Desvía la rabia de un aliado y la concentra en Dunban.
✦**Espíritu sereno.** Aura de serenidad que sube la precisión y la evasión. Al alcanzar nivel 28.
✦**Patada vendaval.** Ráfagas letales; tras galerna, anula los refuerzos enemigos. Al alcanzar nivel 32.
✦**Calima.** Aura inexcrutable. Disipa la rabia y sube el índice de golpe crítico. Al alcanzar nivel 36.
✦**Tronada.** Explosión contra los enemigos traseros. Con aura, aturde. Al alcanzar nivel 40.
✦**Auge tempestad.** Salto ofensivo; ataca a enemigos con oleadas. Al alcanzar nivel 44.
✦**Restitución.** Aura. Recupera PV justo antes de sufrir incapacitación. Al alcanzar nivel 48.
✦**Parpadeo final.** Sacrifica PV para llenar parte de la reserva de arte. Al alcanzar nivel 52.
✦**Purga.** Como golpe de gracia, derriba a enemigos cercanos. Al alcanzar nivel 56.

Ramas del árbol de poderes

BRAVURA

✦**Talla media.** Permite llevar armadura media.
✦**Héroe invencible.** En combate. Mejora la fuerza si los PV están al máximo.
✦**Ambición marcial.** En combate. Aumenta el ardor al lograr afinidad de combate.
✦**Imponente.** En combate. Intensifica la rabia al infligir daño.
✦**Coraje heróico.** En combate. Sube el máximo de Puntos de Vida al inicio del combate.

SABIDURÍA

✦**Despertar espiritual.** En combate. Aumenta la rabia si no hay ninguna armadura equipada.
✦**Desapego.** En combate. Sube la agilidad con los PV a la mitad.
✦**Espadas gemelas.** En combate. Mayor posibilidad de ataque doble.
✦**Guerrero nato.** Aligera el peso del equipo.
✦**Paz interior.** Aumenta la agilidad si no se ha equipado previamente ninguna armadura.

PRUDENCIA

✦**Espíritu constante.** En combate. Prolonga la duración de las auras.
✦**Defensa férrea.** En combate. Reduce los efectos de los ataques corrosivos.
✦**Mentalidad marcial.** En combate. La barra de grupo se vacía menos fuera del combate.
✦**Peso ligero.** Mejora las defensas física y etérica de que disponen las armaduras ligeras.
✦**Robo crítico.** En combate. Restaura PV con golpes críticos.

Ramas extra

✦**Cuarta rama:** Habla con Dakuku, en el campamento nopon del Macizo de Valak.
✦**Quinta rama:** Te la consiogue Orkatix, cerca del poblado de las makhinas. Tienes que tener un mínimo de 4 estrellas de afinidad allí.





Sharla

Refugiada de Colonia 6, ha perdido a amigos y familiares por culpa de los ataques mekon. Se une al grupo para rescatar a su hermano Juju y liberar Colonia 6 de la invasión. Esta sanadora es una opción altamente recomendable para formar parte del grupo de batalla, ya que sus artes curativas te sacarán de muchos apuros. Además, dispone de interesantes artes ofensivas y su estilo de lucha consiste en atacar a distancia. Es cosa tuya decidir si quieres desarrollarla principalmente en torno a sus útiles y numerosas artes curativas, o si bien prefieres darle una combinación más equilibrada con sus artes ofensivas.

Artes

✦**Enfriamiento** (comando principal). Elimina el recalentamiento de un arma de éter.
✦**Carga sanadora.** Proyectil de éter que restaura los PV del blanco.
✦**Carga de trueno.** Combo de dos golpes; resultan críticos contra un enemigo volador.
✦**Carga barrera.** Forma una barrera etérica que absorbe parte del daño.
✦**Carga curativa.** Elimina las debilidades del blanco y concede inmunidad temporal.
✦**Descarga sanadora.** Proyectil de éter que restaura muchos PV del blanco.
✦**Salva de alivio.** Proyectil de éter que restaura los PV de todo el grupo.
✦**Descarga de metal.** Potente proyectil que provoca desprotección.
✦**Calma.** Proyectil etérico con cualidades hipnóticas que induce coma.
✦**Carga de calor.** Proyectil de éter especial que aumenta el ardor del grupo. Al alcanzar nivel 22.
✦**Tregua.** Aura. Detiene la acumulación de rabia, lo cual previene ataques. Al alcanzar nivel 26.
✦**Impactesta.** Golpe con la culata del fusil que aturde al enemigo. Al alcanzar nivel 30.
✦**Carga de aura.** Proyectil especial de éter que prolonga la duración de un aura. Al alcanzar nivel 33.
✦**Contrasanación.** Crea una barrera etérica que restaura PV al ser atacada. Al alcanzar nivel 38.
✦**Disparo capital.** Golpe crítico que causa muerte súbita a enemigos aturdidos. Al alcanzar nivel 42.
✦**Salva curativa.** Elimina debilidades y concede inmunidad temporal al grupo. Al alcanzar nivel 46.
✦**Motivación.** Reduce el tiempo de espera de todas las artes, excepto esta. Al alcanzar nivel 50.



Ramas del árbol de poderes

DEVOCIÓN

✦**Talla media.** Permite llevar armadura media.
✦**Ojo clínico.** En combate. Mejora las artes de curación ejecutadas en cadena.
✦**Larga distancia.** En combate. Amplía el alcance de las artes a distancia.
✦**Siempre a punto.** Mejora la agilidad en el combate.
✦**Curación rapida.** En combate. Reduce el tiempo de espera de las artes de curación.

PERSEVERANCIA

✦**Defensa firme.** Mejora la defensa física.
✦**Expansión etérica.** Mejora la potencia etérica.
✦**Defensa sólida.** En combate. Sube la defensa física al inicio del combate.
✦**Barrido etérico.** En combate. Mejora la potencia etérica con los PV a la mitad.
✦**Francotiradora letal.** En combate. Reduce la duración total de un enfriamiento.

SEGURIDAD

✦**Asalto etérico.** En combate. Aumenta el daño infligido por artes etéricas.
✦**Aguante inicial.** En combate. Concede escudo físico al grupo si hay afinidad de combate.
✦**Peso medio.** Mejora las defensas física y etérica del equipo medio.
✦**Adrenalina.** En combate. Aumenta el ardor al recibir daño.
✦**Talla XXL.** Permite llevar armadura pesada.

Ramas extra

✦**Cuarta rama:** Te la da Rasha, en La Linde por el día. Debes tener un mínimo de 4 estrellas de afinidad.
✦**Quinta rama:** Busca a Don Argentis en Colonia 6 por el día. Antes tendrás que haber llevado a Colonia 6 a varios personajes, realizado ciertas misiones relacionadas con él y tener 4 estrellas de afinidad.







Fiora

Gran amiga de Shulk y Reyn desde que eran niños, creció con ellos en Colonia 9. Salta a la vista que Shulk y Fiora sienten algo especial entre sí. Ciertas cosas ocurren con Fiora en el transcurso del juego, pero lo mejor es que las veas por ti mismo. Fiora es poderosa y cuenta con movimientos muy dañinos para el enemigo.

Artes (primera parte)

✦**Ataque mariposa** (comando principal). Combo rápido compuesto de cuatro ataques.
✦**Impacto total.** Cuchillada giratoria de doble filo. Daño adicional por la espalda.
✦**Filo espiral.** Golpe ascendente que rompe la concentración del enemigo.
✦**Espina invisible.** Concentra todo el poder de Fiora en un ataque aturdidor.
✦**Laceración.** Puñalada que inflige daño normal y por desangrado.

Artes (segunda parte)

✦**Cañón de drones I** (comando principal). Los drones forman un cañón que dispara un rayo en línea recta.
✦**Doble filo.** Si se realiza por la espalda, causa gran cantidad de daño.
✦**Energía sanadora.** Elimina debilidades y crea un aura de regeneración completa.
✦**Filo volador.** Inflige gran cantidad de daño a enemigos derribados.
✦**Impacto cruzado.** Patada cruzada que provoca aturdimiento.
✦**Levitación.** Induce parálisis dentro del campo de efecto.
✦**Fijación.** Aura. Provoca al enemigo y fija su atención.
✦**Robar éter.** Crea un campo de absorción de éter.
✦**Doble ráfaga.** Cuchillada de doble filo que ataca a los enemigos de delante.
✦**Azote magnético.** Ondas etéricas que causan aturdimiento a los mekon.
✦**Apagón.** Golpea al enemigo y le inflige coma.
✦**Incisivo del aire.** Brutal estocada que provoca desprotección.
✦**Segunda marcha.** Se fortalece para aumentar el daño por artes físicas.
✦**Drenaje.** Genera un campo que absorbe la fuerza física. Al alcanzar nivel 58.
✦**Cambio de marcha.** Posibilidad de ataque doble; reduce el tiempo entre ataques. Al alcanzar nivel 61.

Ramas del árbol de poderes

CORAJE

✦**Piezas de Mekonis.** Permite llevar armaduras especiales de Mekonis.
✦**Dagas desesperadas.** En combate. Mejora el índice de contraataque con los PV a la mitad.
✦**Segundo asalto.** En combate. Aumenta los Puntos de Vida recuperados al revivir.
✦**Golpe maestro.** En combate. Aumenta el daño por golpes críticos.
✦**Valor inquebrantable.** En combate. Llena la barra de grupo con dos aliados incapacitados.

VALOR

✦**Pose de batalla.** En combate. Sube la fuerza al inicio del combate.
✦**Primera sangre.** En combate. El primer golpe de un combate inflige daño adicional.
✦**Vivacidad.** Aumenta la velocidad de movimiento.
✦**Robustez.** En combate. Reduce el daño físico recibido.
✦**Lista para la acción.** En combate. Suben las características contra rivales más fuertes.

FERVOR

✦**Defensa límite.** En combate. Aumenta el índice de bloqueo con los PV a la mitad.
✦**Siempre en guardia.** En combate. Menor posibilidad de aceleración al inicio del combate.
✦**Celeridad.** Aumenta la experiencia obtenida por combates.
✦**Fuerza de voluntad.** En combate. Disminuye el daño etérico recibido.
✦**Vínculos profundos.** En combate. Concede aceleración después de demostrar camaradería.

Ramas extra

✦**Cuarta rama:** Te la da Karlos, de noche, cerca de la entrada al poblado de las makhinas. Es necesario que antes completes las misiones que te encomiende Rizaka y que tengas un nivel de afinidad en el poblado como mínimo de 3 estrellas.
✦**Quinta rama:** Tienes que hablar con Dulland en la Pierna de Bionis, cerca del Campo de Refugiados. Es necesario que antes de que se mueva allí hayas completado su misión en Colonia 6.



Reyn

El mejor amigo de Shulk, ambos crecieron juntos en Colonia 9 de modo que se conocen bien. Reyn siempre se ha encargado de proteger a Shulk, pero durante el viaje que les espera se dará cuenta de que su amigo ha aprendido a valerse por sí mismo, aunque eso no cambia el hecho de que Reyn siempre estará ahí para echarle una mano. Reyn es un personaje en el que se puede confiar durante los combates, poderoso y con un alto índice de PV. Además, dispone de una buena variedad de artes ofensivas con las que machacar a los enemigos.

Artes

✦**Hostigamiento** (comando principal). Provoca al enemigo y atrae su rabia para convertirse en objetivo.
✦**Golpe de martillo.** Atrae la rabia de los enemigos cercanos.
✦**Doma.** Golpe a los pies del enemigo que provoca derribo.
✦**Muro.** Bloquea los ataques del enemigo con el arma.
✦**Espiral de guerra.** Golpe en círculo que hiere a los enemigos cercanos.
✦**Acoso.** Aura. Aumenta la rabia y fija la atención del enemigo.
✦**Ira.** Aura. Reduce el daño físico y la reserva de arte se va llenando.
✦**Rompehuesos.** Golpea al enemigo con un potente puñetazo.
✦**Explosión de aura.** Disponible con un aura activa. Daña y baja la fuerza enemiga.
✦**Barrena certera.** Estocada que provoca gran cantidad de daño. Al alcanzar nivel 16.
✦**Frenesí.** Aura. Resta valor a la defensa para aumentar el de los ataques. Al alcanzar nivel 19.
✦**Resucitar.** Aura. Revive a Reyn antes de que sufra incapacitación. Al alcanzar nivel 23.
✦**Golpe escudo.** Golpea con un escudo y aturde a los enemigos derribados. Al alcanzar nivel 27.
✦**Patada picada.** Patada paralizante; baja la agilidad tras un rompehuesos. Al alcanzar nivel 31.
✦**Carga magna.** Reyn concentra sus fuerzas y causa más daño con sus artes. Al alcanzar nivel 35.
✦**Anclaje.** Aura. Evita rechazos, volteos y la reducción de rabia. Al alcanzar nivel 39.
✦**Lariat.** Inflige daño a varios enemigos situados delante de Reyn. Al alcanzar nivel 43.

Ramas del árbol de poderes

ESPÍRITU

✦**Talla media.** Permite llevar armadura media.
✦**Fortaleza mental.** En combate. Sube la defensa física contra un rival más fuerte.
✦**Espíritu indómito.** En combate. El ardor no baja al sufrir una incapacitación.
✦**Baluarte huma.** En combate. El ardor aumenta al recibir daño.
✦**Agallas.** En combate. Mejora la defensa física cuando los PV quedan a la mitad.

ENTUSIASMO

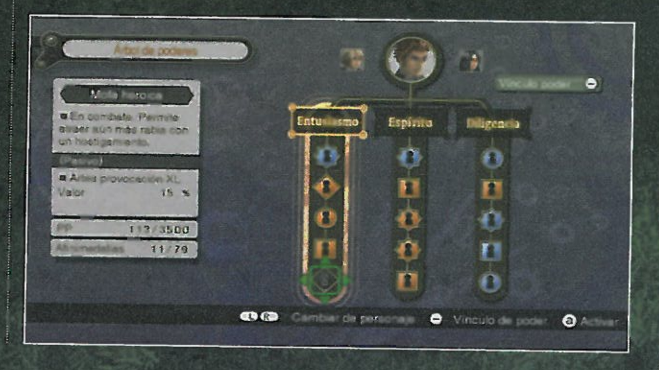
✦**Talla XXL.** Permite llevar armadura pesada.
✦**Provocación.** En combate. Permite atraer más rabia con un hostigamiento.
✦**Inspiración curativa.** En combate. Restaura los PV de un aliado que haya recibido ánimos.
✦**Arrojo extremo.** En combate. Sube la fuerza al inicio del combate contra un rival más fuerte.
✦**Mofa heróica.** En combate. Permite atraer aún más rabia con un hostigamiento.

DILIGENCIA

✦**Potencia muscular.** Aumenta el máximo de PV.
✦**Amante de los retos.** En combate. Sube la agilidad al inicio del combate contra un rival más fuerte.
✦**Agresividad.** Aumenta la potencia de ataque del arma equipada.
✦**Justa recompensa.** Aumentan los PA recibidos en combate.
✦**Fuerza bruta.** Aumentan más aún los PV máximos.

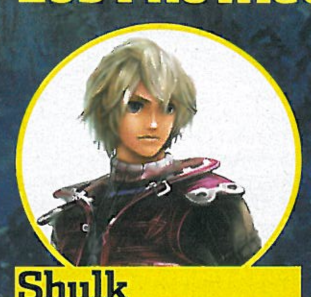
Ramas extra

✦**Cuarta rama:** Lo conseguimos gracias a Ma'crish, en Colonia 6 durante el día. Además de a este personaje, tendrás que haber llevado a Hoko, Pokapoka y Talonyth a Colonia 6 y realizar allí una serie de misiones previas.
✦**Quinta rama:** Lo obtenemos gracias a Moritz, uno de los niños del Distrito Residencial de Colonia 9 durante el día.





LOS PROTAGONISTAS



Shulk

Usa los poderes de la espada Monado. Uno de ellos, las visiones de futuro, te permite cambiar el destino y evitar la muerte de tus personajes mueran. Shulk es un personaje equilibrado, con artes que hacen los combates más dinámicos.

Artes

✦**Giro brutal.** Desprotege al enemigo. Cuando Shulk se haga con Monado, el comando desaparecerá.
✦**Ataque dorsal.** Inflige gran cantidad de daño al atacar por la espalda.
✦**Sanación ligera**. Atrae el éter para restaurar PV a alguien del grupo.
✦**Corte lateral.** Reduce la defensa física al atacar desde un lado (nv. 3).
✦**Filo ondeante.** Espadazo frontal que golpea a varios enemigos (nv. 5).
✦**Ojo en sombras.** Reduce la rabia y sube daño por artes físicas (nv. 10).
✦**Ataque aéreo.** Desprotege. Desde un lado provoca lentitud (nv. 14).
✦**Filo sísmico.** Golpe contra un rival que provoca aturdimiento (nv. 23).
✦**Alma de batalla.** Sacrifica la mitad de los PV para llenar parte de la reserva de arte (nv. 32).

Poderes de Monado

Funcionan como el resto de artes, y se suben de nivel de la misma manera, con un límite inicial de nivel IV. No necesitas tratados de artes para alcanzar los niveles más altos: espera al combate contra Cara Metálica en Ínsula, y podrás subirlos al nivel X.
✦**Presa.** Canaliza la fuerza de Monado contra la línea enemiga.
✦**Encantamiento.** Atraviesa las armaduras mekon y aumenta ligeramente el daño.
✦**Barrera.** Protege de artes enemigas de igual o menor nivel. Lo obtendrás al final de la Cueva de Tephra.
✦**Velocidad.** Aumenta la evasión. Lo obtendrás en el combate contra el gran mekon en Pierna de Bionis.
✦**Anulación.** Inflige aura silenciada, que anula auras enemigas y corrosión. En el combate contra las crías de telethia en la Selva de Makna.
✦**Ciclón**. El poder de Monado ataca a los enemigos alrededor del portador. Lo aprendes en la Factoría Central.
✦**Devorador**. El poder de Monado consume a los enemigos y sus refuerzos. En una misión de La Linde.
✦**Coraza**. Protección de Monado reduce daños físicos y etéricos. En misión del poblado de las mákhinas.

Ramas del árbol de poderes

INTEGRIDAD

✦**Talla media.** Armadura media.
✦**Primeros auxilios.** En combate. Aumentan los PV recuperados al revivir a un aliado.
✦**Amor por el trabajo.** Las misiones cumplidas reportan más experiencia.
✦**Guerrero irreductible.** Mejora las defensas física y etérica.
✦**Máxima camaradería.** En combate. Aumenta el daño por cadena.

HUMANIDAD

✦**Saber curativo.** En combate. Las artes de curación restauran más PV.
✦**Palabras de aliento.** En combate. Restaura PV de un aliado que haya recibido ánimos.
✦**Amistad curativa.** En combate. Recupera PV tras ataque en cadena.
✦**Aliento amigo.** En combate. La barra de grupo se llena más al demostrar camaradería.
✦**Cadena de amistad.** En combate. Más probable el eslabón adicional.

INTUICIÓN

✦**Grito de guerra.** En combate. Aumenta el ardor generado por la afinidad de combate.
✦**Arrojo.** En combate. Mayor agilidad al inicio contra un rival más fuerte.
✦**Explorador.** Aligera el peso.
✦**Fiebre mineral.** Mayor probabilidad de alcanzar estado febril en refinado.
✦**Factor sorpresa.** En combate. Mejora artes de ataque por la espalda.



Ramas extra

✦**Cuarta rama:** Te la da Desiree, en Colonia 9, de noche, cerca del puesto del calderero. La afinidad del lugar debe ser como mínimo 4 estrellas.
✦**Quinta rama:** Te la da Miller, en Colonia 9, por el día. La afinidad del lugar mínimo de 4 estrellas, y debes haber realizado antes una serie de misiones relacionadas con Miller.

GUÍA DE PERSONAJES

Xenoblade Chronicles

En esta guía descubrimos los movimientos y habilidades de los personajes para sacar partido de las características únicas de cada uno.



Artes

Cada personaje cuenta con sus propias artes únicas para el combate, movimientos especiales que causan efectos determinados en el enemigo o hechizos curativos y de protección. Cada arte tiene niveles entre el I y el X, y a medida que vuestros personajes ganen experiencia obtendrán puntos de arte (PA) con los que subir los niveles. Para aumentar las artes de tus personajes a los niveles más altos, necesitarás tratados específicos con los que serás capaz de alcanzar los niveles de intermedio (entre V y VII) y avanzado (a partir de VIII). Es muy importante que te ocupes de reforzar las artes de tus personajes lo máximo posible, así que utiliza sabiamente los PA.

Todos los personajes pueden tener asignados un total de 8 artes, además del comando principal que aparece en el centro. A medida que subas niveles y progreses en la historia aprenderás nuevas artes, y tendrás que seleccionar las que más te interesan para cada personaje y dejar "en el banquillo" las que creas que te van a resultar menos útiles.

Árbol de poderes

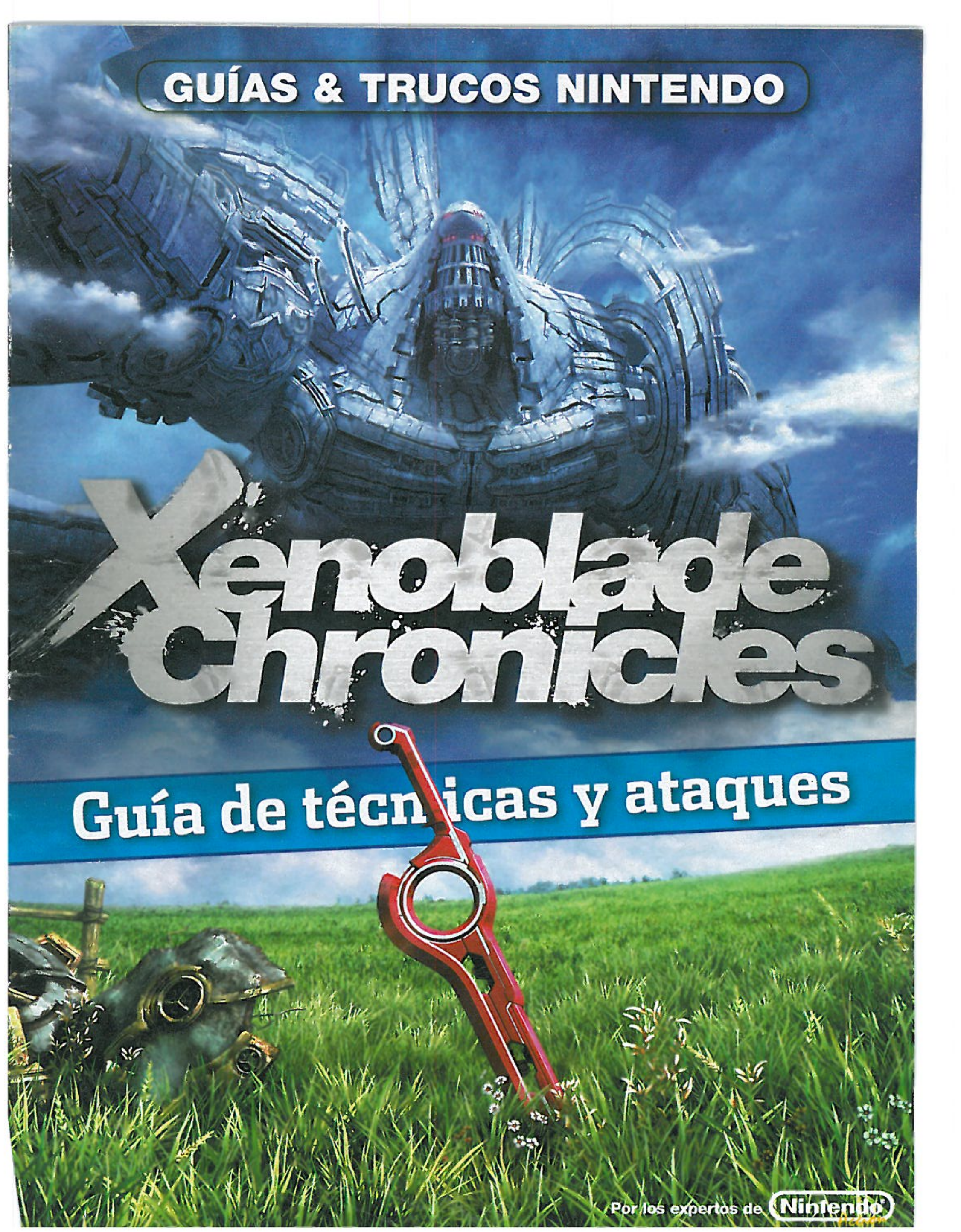
Cada personaje cuenta con un árbol de poderes propios, con el cual puede desbloquear habilidades y ventajas diferentes.

Cada uno tiene tres ramas, y cada rama tiene poderes específicos, y tú puedes elegir cuál de ellas quieres desarrollar. Para aprender cada poder debes ganar experiencia y obtener puntos de poder (PP). Hay cinco poderes en cada rama, y este es el número de PP que requiere cada poder en todas las ramas, desde el primer poder hasta el quinto: 300, 700, 1000, 2000 y 3500. Tras aprender el quinto poder de una rama y completarla, será mejor que selecciones cuanto antes otra rama distinta para desarrollar, porque si no los PP que ganes con ese personaje no servirán de nada, al no tener seleccionado nada por desarrollar.

Además de las tres primeras ramas de poderes con las que empieza cada personaje, hay otras dos ocultas que podemos conseguir hablando con ciertos personajes y realizando misiones. Para que esto funcione, debes hablar con los individuos que comentaremos más adelante teniendo seleccionado como primer personaje al que esté buscando su rama extra, ¡tenedlo en cuenta!

Esos personajes te encomendarán misiones cuyos premios son las ramas extra del árbol de poderes. Las quintas ramas extras sólo podrás conseguirlas a partir de un momento muy avanzado del juego (después de viajar a Mekonis y volver a Colonia 6). Y recuérdalo: si ves que al hablar con los personajes que te decimos no ocurre nada, haz más misiones por la zona.

Tampoco podemos olvidarnos del vínculo de poderes del árbol: a medida que subas niveles obtendrás afinimedallas, y podrás usarlas para vincular poderes de un personaje a otro y así aumentar los poderes de cada uno. Eso sí, tendrás que reforzar la afinidad entre tus personajes para sacarle todo el partido.


GUÍAS & TRUCOS NINTENDO
Xenoblade Chronicles
Guía de técnicas y ataques
Por los expertos de Nintendo